

Abridged Translation of Japanese Laid-Open Patent  
Publication No. 11-207035  
(Published on August 3, 1999)

Japanese Patent Application No. 10-009551  
(Filed on January 21, 1998)

Title of the invention: GAME SYSTEM

Applicant: CHUNSOFT CO., LTD.

(Paragraphs 23 through 26)

[0023]

At this time, a message "the game character B goes to a boutique." is displayed on the display device 13. The word "boutique" is displayed differently from the other characters, i.e., displayed distinctively in a different font, color, or with an underline. The distinctive word can be selected by the controller 14 to display an explanation on the screen. The function is referred to as TIP. The function of TIP for displaying message information read from the recording medium 10 or the memory 11 is carried out by selection of the word. For example, if the word "boutique" is selected, an explanation of the boutique is displayed on the screen as shown in FIG. 6.

[0024]

In the message as an explanation of the boutique, "main game character A" is displayed distinctively (differently from other characters) with an underline as shown in FIG. 6. When the "main game character A" is selected, a window as shown in FIG. 7 is displayed on the display device 13, for example. In the window

of FIG. 7, the scene jumps to the story of the game character A at 10:00 AM on a certain date. The function of jumping from the story of one game character at a point of time to the story of another game character at another point of time is referred to as ZAP. When the function of ZAP is carried out, in the above case, a program of the story of the game character A at the time frame of 10: 00 AM on the certain data is loaded to the memory 11 from the recording medium 10 for reproducing the story of the game character A. As described above, the function of ZAP is carried out in the function of TIP. Alternatively, the function of ZAP may be carried out independently of the function of TIP by selecting a distinctive portion (characters in a distinctive color or font) in the message during the ordinary progress of the story.

[0025]

If the scene proceeded to the story of A by carrying out the function of ZAP, the font or color of the word "main game character A" is changed. Therefore, if the story proceeds to the future, and returns to the past (the function of returning the story to the past will be described later on), the user can recognize whether the ZAP function has been carried out or not. Further, by changing the color of the font of the word if the TIP function is carried out for displaying an explanation, the user can recognize whether the explanation has been displayed or not. If the ZAP function was not carried out, the story of the game character B goes on".

[0026]

As described above, if distinctive characters different from the other characters are displayed on the screen, it is possible to select the distinctive characters to obtain detailed information, or jumps to the story of another game character.

(19)



JAPANESE PATENT OFFICE

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number: 11207035 A

(43) Date of publication of application: 03.08.99

(51) Int. Cl

A63F 9/22

(21) Application number: 10009551

(71) Applicant: CHUN SOFT:KK

(22) Date of filing: 21.01.98

(72) Inventor: NAKAMURA KOICHI

(54) GAME SYSTEM

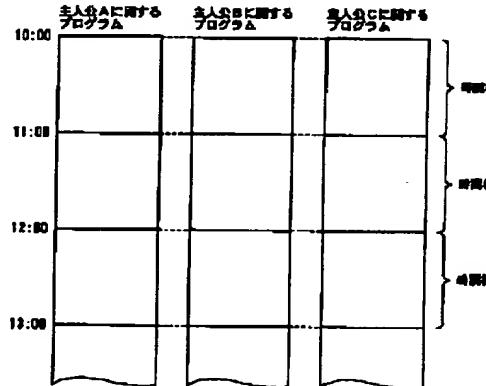
characters from the recording medium.

(57) Abstract:

COPYRIGHT: (C)1999,JPO

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To easily grasp the progress of a story by date by constituting a story concerning each hero to be capable of loading necessary information from a recording medium by the designation of date information on progress to execute kinds of operation based on a date on the progress of the story.

**SOLUTION:** A prescribed value is set to a development check flag showing the presence/absence of the development of the data provided for a memory by each time frame according to the progress of the story of one hero to restrict the progress of the story of another story based on the value of the development check flag. In addition, when the progress of the story is restricted, the progress of the story is forcedly stopped but a story in the relation of cause and effect with the story is made to progress. Until all the stories additionally progress to a fixed date to clear the development flag, progress after the present time of stories already progressing to the fixed date is restricted. A part of characters to be picture-displayed is displayed to be identified from the other characters to read information corresponding to the pertinent



(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平11-207035

(43)公開日 平成11年(1999)8月3日

(51)Int.Cl.<sup>8</sup>

A 6 3 F 9/22

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

H

B

C

審査請求 未請求 請求項の数11 O.L (全 11 頁)

(21)出願番号 特願平10-9551

(22)出願日 平成10年(1998)1月21日

(71)出願人 391028236

株式会社チュンソフト

東京都新宿区新宿6丁目24番20号

(72)発明者 中村 光一

東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10F 株式会社チュンソフト内

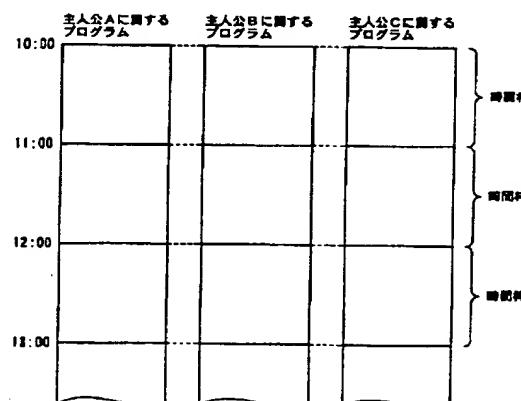
(74)代理人 弁理士 佐々木 功 (外1名)

(54)【発明の名称】 ゲームシステム

(57)【要約】

【課題】複数の登場人物に因果関係を持たせることにより、各登場人物についての物語が因果関係に基づいて干渉しあって進行するゲームシステムにおいて、用意された事象に多くの意味を持たせることにより、従来よりも娛樂性に富んだゲームシステムを提供する。

【解決手段】各主人公の物語中に存在する選択肢のどれを選択したかをフラグとして記憶し、他の主人公はフラグを参照しながら物語を進行させていく。また、各物語は日時情報を有し、日時情報に基づいて物語を進行させる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 登場する複数の主人公が相互に干渉しあって各主人公の物語が進行し、該物語の進行上の画像及び文字が画面表示されるゲームシステムであって、各主人公の物語を進行させるプログラムをメモリにロードして実行し、進行する物語の内容を表示装置に表示させ、各主人公の物語の進行に従って一の主人公の物語と他の主人公の物語との間に生じる因果関係を分岐フラグとしてメモリに記憶させ、該メモリに記憶された分岐フラグの値に基づいて、それぞれの主人公についての物語が進行するゲームシステム。

【請求項2】 各主人公についての物語は進行上の日時情報を有し、該日時情報を指定することにより記録媒体から所要の情報をロードできるようにした請求項1に記載のゲームシステム。

【請求項3】 一の主人公の物語の進行に応じて時間枠ごとにメモリに設けた日時の経過の有無を示す経過チェックフラグに所定の値を設定し、該経過チェックフラグの値に基づいて他の主人公の物語の進行を制限するようにした請求項2に記載のゲームシステム。

【請求項4】 経過チェックフラグの値により物語の進行が制限されるときは、強制的に該物語の進行を停止させ、該物語と因果関係のある物語を進行させるようにした請求項3に記載のゲームシステム。

【請求項5】 すべての物語が一定の日時まで進行して経過チェックフラグがクリアされるまでは、既に前記一定の日時まで進行した物語の以降の進行を制限するようにした請求項3に記載のゲームシステム。

【請求項6】 画面表示された文字の一部を他の文字とは識別できるように表示し、該識別できるように表示した文字に対応する情報を記録媒体またはメモリから読み込むようにした請求項1乃至5に記載のゲームシステム。

【請求項7】 画面表示した情報には他の文字と識別できる文字が含まれており、該識別できる文字に対応するプログラムがロードされて実行するようにした請求項1乃至6に記載のゲームシステム。

【請求項8】 画面表示した内容をメモリに記憶させ、必要に応じて以前の表示内容をメモリから読み出して表示するようにした請求項1乃至7に記載のゲームシステム。

【請求項9】 分岐フラグの値をメモリから読み出し、該分岐フラグの値に基づいて、既に選択した複数の選択肢の中からの選択内容を識別できるように画面表示するようにした請求項8に記載のゲームシステム。

【請求項10】 他の文字と識別できるように表示した文字に対応する情報を記録媒体またはメモリから読み込んだときは、その旨を識別できるように該文字を表示す

るようとした請求項6または7に記載のゲームシステム。

【請求項11】 任意の主人公の任意の日時情報をメモリに記憶させ、該記憶した情報に対応するプログラムを実行するようにした請求項1乃至10に記載のゲームシステム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、複数の登場人物に因縁関係を持たせることにより、各登場人物についての物語が因縁関係に基づいて干渉しあって進行するゲームシステムに関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】従来のこの種のゲームシステム、例えばサウンドノベルは、音声や映像を効果的に使用することにより物語をユーザーに楽しませたり、予め用意された事象の中からユーザーがそのうちのひとつを選択することによりユーザー自身が物語の展開に影響を与えるという楽しみを与えることを主目的としていた。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、主人公がひとりであるために、予め用意された事象も少なく、また、選択した事象が物語全体に与える影響も比較的予想しやすく、娛樂性が制限されていた。

【0004】また、例えば、「雨が降る」ということは、主人公にとって「いやなこと」か「うれしいこと」のどちらかひとつの意味しかなく、あるひとつの事象を複数の視点からとらえることができないため、ユーザーはその一意しか体験することができなかった。

【0005】本発明は、上記のような問題点を解決すべくされたものであり、複数の主人公を登場させ、用意された事象に多くの意味を持たせることにより、従来よりも娛樂性に富んだゲームシステムを提供することを目的とする。

## 【0006】

【課題を解決するための手段】上記の目的を達成するための具体的手段として本発明は、登場する複数の主人公が相互に干渉しあって各主人公の物語が進行し、該物語の進行上の画像及び文字が画面表示されるゲームシステムであって、各主人公の物語を進行させるプログラムをメモリにロードして実行し、進行する物語の内容を表示装置に表示させ、各主人公の物語の進行に従って一の主人公の物語と他の主人公の物語との間に生じる因果関係を分岐フラグとしてメモリに記憶させ、該メモリに記憶された分岐フラグの値に基づいて、それぞれの主人公についての物語が進行することを主要な特徴とするゲームシステムを提供するものである。

【0007】このようなゲームシステムによれば、各主人公についての物語の進行を他の主人公についての物語の進行と密接かつ簡明に関連させることができ、ユーザ

ーは、各主人公間に存在する因果関係を意識しながら物語を進行させていくことができる。

【0008】また本発明は、付加的要件として以下のようないくつかの手段を有している。

【0009】本発明は、各主人公についての物語は進行上の日時情報を有し、該日時情報を指定することにより記録媒体から所要の情報をロードできるようにしており、これによって、物語の進行上の日時を基準とした種々の操作が可能となり、物語の進行を日時によって把握することが可能となる。

【0010】本発明は、一の主人公の物語の進行に応じて時間枠ごとにメモリに設けた日時の経過の有無を示す経過チェックフラグに所定の値を設定し、該経過チェックフラグの値に基づいて他の主人公の物語の進行を制限するようにしており、更に、経過チェックフラグの値により物語の進行が制限されるときは、強制的に該物語の進行を停止させ、該物語と因果関係のある物語を進行させるようにして、すべての物語が一定の日時まで進行して経過チェックフラグがクリアされるまでは、既に前記一定の日時まで進行した物語の以降の進行を制限するようになっている。これによって、ユーザーは、各主人公間の因果関係をより深く把握することができる。

【0011】本発明は、画面表示された文字の一部を他の文字とは識別できるように表示し、該識別できるように表示した文字に対応する情報を記録媒体またはメモリから読み込むようにしており、これによって、ユーザーは、物語に対する理解を深めると共に、楽しみを増すことができる。

【0012】本発明は、画面表示した情報には他の文字と識別できる文字が含まれており、該識別できる文字に対応するプログラムがロードされて実行するようにしており、これによって、ユーザーはひとつの事象が各物語によってどうとらえられているかを容易に把握することができ、推理の幅が広がる。

【0013】本発明は、画面表示した内容をメモリに記憶させ、必要に応じて以前の表示内容をメモリから読み出して表示するようにしており、これによって、ユーザーは、過去の進行内容を把握することができ、更に事象の選択を容易にやり直すことができる。

【0014】本発明は、分岐フラグの値をメモリから読み出し、該分岐フラグの値に基づいて、既に選択した複数の選択肢の中からの選択内容を識別できるように画面表示するようにしており、これによって、ユーザーは、過去に選択肢のどれを選択したかを容易に把握することができる。

【0015】本発明は、他の文字と識別できるように表示した文字に対応する情報を記録媒体またはメモリから読み込んだときは、その旨を識別できるように該文字を表示するようにしており、これによって、ユーザーは、識別できるように表示された文字に対応する情報の既

読、未読の別、対応する情報に関する物語の進行を行ったかどうかを容易に判別することができる。

【0016】本発明は、任意の主人公の任意の日時情報をメモリに記憶させ、該記憶した情報に対応するプログラムを実行するようにしており、これは、しおりをはさみ、そのしおりを読むことを意味するが、これによって、ユーザーは、進行上のポイントとなる部分にしおりをはさむことにより、そこから物語の進行をやり直すことができる。

10 【0017】

【発明の実施の形態】本発明に係るゲームシステムは、例えば図1に示すような装置構成において、必要に応じて各主人公の物語の展開を表すプログラムが記録媒体10から読み出されてメモリ11にロードされ、CPU12においてそのロードされたプログラムを実行し、表示装置13に映像やテキストデータを表示すると共に、ユーザーが、表示装置13に表示された情報に従って操作装置14を操作して複数選択肢の中からの選択等を行うことによって進行していく。

20 【0018】本ゲームシステムにおいては、各主人公の物語を表したプログラムは、それが独立しており、進行過程において種々の事象が発生する日付や時刻によって管理され、図2に示すように、各物語において発生する事象は時間枠単位で決められている。従って、各主人公のプログラムは、時間枠ごとに必要に応じて記録媒体10からロードして実行させることができる。即ち、ある主人公の任意の日時におけるプログラムをロードして実行せることにより、時間枠単位で先に進んだり、前に戻ったり、別の主人公の物語に移ったりさせながら自在に実行させることができる。なお、各プログラムは時間枠単位に分割されていてもよいし、ポインタ等を利用してそれぞれのプログラム中の任意の日時にアクセスできるようにしてもよい。

30 【0019】本発明の実施の形態として、ここでは、A、B、Cの三人の主人公があり、それぞれについて物語が存在し、三人がユーザーの選択によりお互いに影響を及ぼし合って各主人公の物語が展開されていくゲームシステムを例に挙げて説明する。A、B、Cの物語をそれぞれ図3、4、5に示す。

40 【0020】まず、システムをスタートさせると、記録媒体10から開始プログラムがロードされ、CPU12の制御の下、表示装置13には三人の主人公の写真やプロフィール等が表示されて紹介される。ここで、Aはかなり太ったブティックの女性店員で、今日は体調が悪いので仕事を休むかどうかで迷っている。BはAが勤めるブティックに買い物に行こうとしている女性である。Cは芸能プロダクションに勤めるスカウトで、近々撮影が開始される映画に起用する少し太った女性の役者を探している。

50 【0021】ここで、ユーザーは、操作装置14を操作

して表示装置13上でA、B、Cの三人のうちから、まず最初に物語を展開させようとする主人公を選択する。ここではBを選択することとする。Bを選択すると、Bの行動を示す画像及びBの発言内容が表示装置13に表示されていく。以下、その内容について説明する。

【0022】Bはブティックで買い物をするために家を出たところ、ブティックに行く途中で学生時代の旧友と何年ぶりかで再会する。その旧友は、学生時代よりBが太ったと感じ、その旨をBに告げる（ステップB1）。それを聞いたBはショックを受け、今日のうちにエステティックサロン（以下、エステと記す）に行くことを決心する（ステップB2）。

【0023】このとき、表示装置13には、例えば「Bはブティックに向かう」と文字表示されるが、「ブティック」のところが他の文字とは違った書体になっていたり、また、色が異なったり、アンダーラインが引かれていて他の文字とは明確に区別できるようになっている。このように、他の文字から見分けられるようになっていることばについては、操作装置14を操作してそのことばを選択することにより、詳しい内容の説明を画面に表示させることができる。この機能のことをTIPという。TIPによって選択されて表示される文字情報は、記録媒体10若しくはメモリ11から読み出されて表示される。この場合、「ブティック」の部分を選択すると、図6に示すように、ブティックについての説明が表示される。

【0024】図6に示したブティックについての説明において、更に、「主人公A」の部分が他の文字とは区別できるようになっている（図6においてはアンダーラインが引かれている）。ここで、「主人公A」の部分を選択すると、例えば図7に示すようなウインドウが表示装置13に表示される。図7のウインドウの例においては、ここで、Aの物語中の〇月×日における午前10時の時点に移行できることを示している。このように、現在物語が進行している主人公とは異なるある主人公の物語のある時点へ移行させる機能のことをZAPという。ここでZAPが行われた場合は、主人公Aに関する物語の〇月×日の午前10時の時間枠のプログラムを記録媒体10からメモリ11にロードし、Aについての物語の展開に移行させることができる。このように、TIPのなかからZAPを利用することができます。なお、TIPのなかからではなく、物語の通常の進行過程において、他の文字と区別できる色や字体等によって表示された部分を選択することによっても同様にZAPを利用することができる。

【0025】ZAPによりAについての物語に移った場合には、「主人公A」の文字の色や書体等が変化する。これによりユーザーは、物語が進行し、後に過去に戻った場合（過去に戻る機能については後述する）には、ここでZAPを行ったか否かを判別することができる。ま

た、TIPにより説明を表示させた場合にも、文字の色や書体を変化させることにより、その説明を表示させたか否かを知ることができる。なお、ZAPを行わなかった場合には、そのままBについての物語が展開される。

【0026】このように、他の文字とは区別できる文字が表示されたときには、その文字を選択することにより、その詳しい内容を知ることができたり、他の主人公の物語に移行したりすることができるのである。

【0027】Bは、旧友と別れた後、買い物に行く前にエステに行くか、買い物の後にエステに行くかを迷う（分岐2）。このとき表示装置13には、図8のようにBの2つの考えが表示され、それらのうちのひとつは色の違いや文字の太さ、字体等によって見分けられるようになっている。ユーザーは、操作装置14を操作することによりどちらか片方を選択することができる。即ち、ユーザーは主人公の行動を操作装置14を操作することにより自分で決めることができる。そして、ここで選択した行動は、後のその主人公の物語の進行だけでなく、他の主人公の物語の進行をも左右することになる。このとき、どちらを選択したかにより、メモリ11の分岐フラグに選択内容に応じた値が書き込まれる。分岐フラグは、分岐点の数だけメモリ11に設けられ、この後の展開において登場する選択肢においても、すべて個々の分岐フラグに選択内容に応じた値が書き込まれて物語が進行する。また、分岐フラグは、必要に応じて各主人公のプログラムから参照され、分岐フラグの内容に応じて各物語の展開が変わっていく。

【0028】操作装置14を操作し、表示装置13上で「買い物の前」を選択すると、午前11時の時間枠の行動に移る。Bはエステでクリニックを受け（ステップB3）、代金を支払ってエステを出る。予想より高額であったため、ブティックで買い物ができるだけのお金がなくなってしまい、ここで「バッドエンド」と表示装置13に表示され、Bに関する物語は終了してしまう（ステップB4）。従って、午前10時の時間枠において「買い物の前」を選択したことは間違ったということになる。

【0029】一方、表示装置13上で「買い物の後」を選択した場合は、Bに関するその後の物語を進行するにあたって、午前11時におけるBの行動は、Aが午前10時における分岐1においてどちらを選択したかによって左右されることになり、Aの行動が決まらない限りBの物語も進行させることができないことになる。従って、このような場合はBの物語をここで中断し、表示装置13に「つづく」と表示させた後、強制的にAの物語に移る。そして、記録媒体10からAに関する物語の午前10時の時間枠のプログラムをロードし、表示装置13の表示内容はAの物語へと移行する。なお、図3、4、5において小さなひし形で示した分岐記号は、他の主人公によって選択される分岐点を示しており、小さな

ひし形の分岐点においては、各分岐点における選択時に設定された分岐フラグの値を参照することによって、自動的に分岐して物語が展開していく。

【0030】ここで、Bは既に午前10時の時間枠内の行動を終了しているため、例えば、Bの物語において10時の時間枠の進行を終了したことを示す経過チェックフラグをメモリ11に記憶させておく。こうしておくことにより、次にBの物語が日時の指定なく選択された場合若しくは強制的に移行してきた場合に、Bに関しては午前11時から物語を再スタートさせることができる。なお、各種のフラグを不揮発性のメモリやディスクに記憶させておけば、一度システムを終了させて電源を切った場合でも、続きからスタートさせることができる。また、記憶した経過チェックフラグの内容をクリアすれば、再び午前10時からスタートさせることができる。経過チェックフラグの内容のクリアは、必要に応じてユーザー自身が操作装置14において一定の操作を行うことにより行うことができる。

【0031】Aは仕事を休むべきかどうかを迷っており、表示装置13には二つの選択肢が表示され、ユーザーは、Aが仕事に行くべきか、行かないべきかを選択することができる（分岐1）。仕事を休む場合には、代わりに同僚に店に出てもらうよう電話にて頼むことにする（ステップA1）。一方、仕事を休まない場合には、午前11において午前10��におけるBの行動の影響を受ける。即ち、分岐2においてBが買い物の前にエステに行くことにした場合には、Bはブティックに行かずにバッドエンドとなるため、Aが店に出てもBに会うことはない。一方、Bが買い物の後にエステに行くことを選択した場合には、午前11時の時点でBがAの勤めるブティックに来店する。つまり、Bの分岐2における選択がAにも影響を及ぼすのである。

【0032】Aが仕事を休まずに店に出て、かつ、Bが買い物の後にエステに行くことを選択した場合は、Bはブティックにおいてその店員であるAの接客を受ける。ここで、Bは旧友から太ったといわれたことを気にしており、そのことをAに話すが、Aは自分と比較した場合にはBはそれほど太っているとは思っていないため、Bがやせている旨の話をAに対してする（ステップA2、B5）。するとBは安心し、エステに行くのをやめてしまう（ステップB6）。この場合、Bは結局やせることができずにバッドエンドとなる。

【0033】一方、Aが仕事を休んだ場合には、BはブティックにおいてAの同僚の接客を受けることになる。Aの同僚ははBを見て少し太めだなと思うが、お客様に対してそのようなことは言えないため、やせている旨のお世辞をいう（ステップB8）。これを聞いたBがそのお世辞を、「本気にする」か「本気にしない」かはユーザーが選択することができる（分岐4）。ここで、「本気にしない」を選択した場合には、エステに行くの

をやめてしまい（ステップB6）、太ったままでバッドエンドとなる（ステップB7）。即ち、ここでAの同僚が言ったお世辞は信用するべきでなかったのである。

「本気にする」を選択した場合には、その後エステに向かい（ステップB9）、午前12時以降の行動はCの行動に左右されるため、表示装置13に「つづく」と表示されてCの物語へと移る。

【0034】なお、Aは、Bが来店した場合、来店しなかった場合のいずれの場合もそのまま仕事を続けるが、

10 12時すぎに無理がたたって倒れてしまい、バッドエンドとなる（ステップA3）。即ち、Aは午前10時の時点で仕事を休む方を選択すべきであったのである。

【0035】仕事を休むほうを選択した場合は、その旨を同僚に電話で告げて、同僚に代わりに店に出てもらうが、しばらくすると体調が回復したため、映画を見に行くことにする（ステップA4）。そして、Aの午前11時以降の行動はCの行動の影響を受けるため、この場合も表示装置13に「つづく」と表示されて、次に、記録媒体10からCに関する午前10時における物語のプログラムがロードされ、表示装置13には強制的にCの物語が表示される。

【0036】Cは、事務所でする仕事もたまっているが、映画に出演させる役者も探さなければならぬため、事務所に行くか街に出てスカウト活動をするべきかを迷っている。Cに関する物語がスタートすると、表示装置13には、「事務所に行く」、「街に出る」の二つの選択肢が表示され、ユーザーは、Cのとるべき行動を選択することができる（分岐3）。街に出ることを選択した場合には、午前11時以降、街で適任の役者を探すことになる（ステップC1）。一方、事務所に行くことを選択した場合には11時以降、事務所で仕事をすることになる（ステップC2）。

【0037】Cが街に出るほうを選択した場合において、分岐1においてAが仕事を休んで映画を見に行った場合には、12時に街でAを見かける。Aの体格はCがイメージしていたものに近いため、Aにその場で声をかけてスカウトする（ステップC3、A5）。そしてCは、Aをさっそく事務所に連れていったが、Aは太りすぎで役に合わないと社長は判断し、Cは社長から怒られてバッドエンドとなる（C4）。また、Aも社長から「太りすぎで役者としては使えない」旨を告げられてバッドエンドとなる（ステップA6）。

【0038】一方、Cが街でAに会わなかった場合は、結局適任の役者を見つけることができず仕方なく事務所に行き（ステップC5）、早く役者を連れてこいと社長に怒られてバッドエンドとなる（ステップC6）。即ち、Cにとって街に出たことは正しい選択ではなかったことになる。

【0039】一方、街に出ず、事務所を行った場合には、街でAに会うこともない。Cは、午前中ずっと事務

所内で仕事をし、午前12時に昼食をとりに外へ出る（ステップC7）。このとき、Bの行動如何によってCの運命は変わってくる。従って、ここで表示装置13には「つづく」と表示されて、Bの物語の午前11時の時間枠に移る。

【0040】Bが午前10時の段階で、分岐2において買い物の後にエステに行く方を選択し、かつ、分岐4においてブティックでAの同僚のお世辞を本気にしなかった場合には、Bはエステに向かっており、Bは午前12時の時点で、5階にエステがあるビルの一階に着く。ここで運悪くエレベータが故障しているため、Bは仕方なく階段で上ることにする（ステップB10）。なお、このビルの三階には、Cが勤めている芸能プロダクションの事務所がある。

【0041】午前10時の時点で、分岐3においてCが事務所に行くことを選択した場合には、午前12時に昼食をとるために外に出る。ここで、エレベータは故障しているため、階段を降りていくと、階段を上ってきたBと遭遇する。BはCが探していた役者のイメージと特に体格の面で合致していたため、その場でBに声をかけてスカウトした（ステップC8、B11）。Bも芸能活動には興味があったため、Cの事務所に行って芸能プロダクションの社長と面接することになった。そしてBは、社長にも気に入られて役者としてデビューすることになった。Bはその後役者として第二の人生を歩むこととなる。また、CにとってもBをスカウトして成功させたことで社長に認められ、芸能プロダクションにおいてバリバリと仕事をしていくようになる。なお、Bが午前10時の時点で分岐2において買い物の前にエステに行くことを選択していた場合は、12時の時点で既にBはエステを出ていたので、Cは階段でBに会うことができず、早く役者を連れてこいと社長に怒られてバッドエンドとなる（ステップC6）。

【0042】一方、Cが分岐3において街に出るほうを選択していた場合には、Bは、階段を上る途中でCに会うことはないため、エステに行ってクリニックを受ける（ステップB12）。しかし買い物で多くのお金を使ってしまった上に、料金が予想外に高く、結局クリニックを受けることができなくなり、無駄足となってしまいバッドエンドとなる（ステップB13）。

【0043】ここで、BとCについては午前12時の時間枠まで物語が進行しているが、Aについてはまだそこまで進行していない。このような状況でBとCについて物語を進行させても良いが、各物語間の因果関係を深く楽しむためには、ある程度各主人公の物語の進行状況を合わせておくほうが好都合である。従って、一定の時刻、ここでは午前12時を境目にして、その時刻まで物語が進行した主人公についてはいったん進行を止め、次にAの午前11時時点の物語に移ることとする。この処理は、メモリ11に記憶してある時間枠の進行を終了し

たことを示す経過チェックフラグを参照することによって実現される。例えば、この場合は、BとCに関しては午前12時の時間枠を進行した旨を示す経過チェックフラグがクリアされており、Aに関しては午前12時の時間枠を進行した旨を示す経過チェックフラグがクリアされていないのである。

【0044】Aは、Cが街に出ずに事務所に行った場合には、街でCに会うことではなく、予定通り映画を観て（ステップA7）、その後何事もなく帰宅する。Aにと  
10 ってはこれが物語を進行させる上で最良の展開である。

【0045】このように、ある時点まで各主人公A、B、Cにとって最も好ましいように物語が展開していくと、次の段階に移る。なお、図3、4、5においては図示していないが、各主人公の物語は何日間にも及ぶ場合があり、その場合は、日付が変わる時点で進行状況を合わせることもできる。

【0046】以上説明したように、各主人公にどのように行動させるかをユーザーが選択することによって各種のフラグの値が設定され、設定されたフラグの値に基づいて物語の進行が制御されることにより、ユーザーが各主人公の物語の進行に影響を与えることができると共に、各物語間を縦横にジャンプすることができる。従って、ユーザーは各主人公の因果関係を考慮しながらゲームを楽しむことができ、ゲーム性が高まる。また、ここで説明した例におけるAの同僚のように、主人公以外にも主人公の物語の展開に影響を与える人物や事象が登場することもあり、よりゲーム性を高めている。

【0047】なお、各主人公の物語の進行中の任意の段階で、操作装置14から一定の操作をすることにより、  
30 例えば、図9に示すような物語の現在の進行内容を示すウィンドウを表示させることができる。このウィンドウ内においては、表示されている内容（進行する主人公や日時）を変更することにより、任意の主人公、日時の時点の時間枠における冒頭まで戻ることができる。この機能を実行させると、指定した主人公の特定の時間枠のプログラムが記録媒体10からメモリ11にロードされて実行される。

【0048】また、操作装置14で一定の操作をすることにより、順次過去の内容に戻ることができ、もう一度ある一定の段階から物語を展開し直すことができる。この場合も同様に、指定した主人公の特定の日時におけるプログラムが記録媒体10からメモリ11にロードされて実行される。

【0049】操作装置14の操作により、過去において選択した選択肢については、過去にユーザーが選択したほうの選択肢が色や書体等によって区別できる形で表示され、ユーザーは自分が過去にどれを選択したのかを明確に認識することができる。この機能は、例えば、表示装置13に過去に表示された内容をメモリ11に記憶させておき、必要に応じてその情報を読み出すことにより

実現される。

【0050】なお、物語の進行中、ポイントになると思われる時点においては、操作装置14において所定の操作を行うことにより、"しおり"を記憶させることができる(しおりをはさむという)。所定の操作を行うと、まず、図10に示すような画面が表示されるので、ここで、「ここにしおりをはさむ」を選択する。こうすることによって、しおりをはさんだ時点にいつでも戻ることができるようになる。

【0051】例えば、選択肢が示された時点でそこにしおりをはさんでおけば、その選択が正しくなかったためにバッドエンドとなってしまった場合には、その選択肢が示された時点に戻って別の選択をしてやり直すことができる。しおりをはさんだときには、メモリ11に主人公と日時が書き込まれ、しおりから読むときは、図11のような表示がされた上で、メモリ11に書き込まれた内容に基づいて対応する主人公の対応する日時のプログラムがロードされて実行される。なお、しおりは複数設定することができる。

【0052】本実施の形態においては、主人公が三人の場合を例に挙げて説明したが、主人公は複数であれば何人いてもよい。そして、たとえ主人公が多数いたとしても、フラグの設定によって同様に各主人公についての物語の進行が制御されるため、処理が複雑化されることもなく、多面性がでてより娛樂性が増す。

【0053】また、本実施の形態においては示さなかつたが、各主人公の行動の選択肢は二種類の場合のみならず、何種類あってもよい。選択肢が多いほど娛樂性が増すことになる。

【0054】

【発明の効果】以上説明したように、本発明に係るゲームシステムは、各主人公についての物語の進行を他の主人公についての物語の進行と密接かつ簡明に関連させることができ、ユーザーは、各主人公間に存在する因果関係を意識しながら物語を進行させていくため、従来のサウンドノベルよりもより娛樂性が増すものになる。

【0055】また、物語の進行上の日時を基準とした種々の操作が可能となって、物語の進行を日時によって把握することが可能となり、更に、各主人公間の因果関係をより深く把握することができるため、ユーザーは、各物語の進行状況を把握しやすいと共に、内容をより楽しむことができる。

【0056】本発明は、画面表示した情報には他の文字と識別できる文字が含まれており、該識別できる文字に対応するプログラムがロードされて実行するようにしてあり、これによって、ユーザーはひとつの事象が各物語

によってどうとらえられているかを把握することができる。

【0057】本発明は、画面表示した内容をメモリに記憶させ、必要に応じて以前の表示内容をメモリから読み出して表示するようにしてあり、これによって、ユーザーは、過去の進行内容を把握することができる。

【0058】本発明は、分岐フラグの値をメモリから読み出し、該分岐フラグの値に基づいて、既に選択した複数の選択肢の中からの選択内容を識別できるように画面表示するようにしてあり、これによって、ユーザーは、過去に選択肢のどれを選択したかを容易に把握することができる。

【0059】本発明は、他の文字と識別できるように表示した文字に対応する情報を記録媒体またはメモリから読み込んだときは、その旨を識別できるように該文字を表示するようにしてあり、これによって、ユーザーは、識別できるように表示された文字に対応する情報の既読、未読の別、対応する情報に関する物語の進行を行ったかどうかを判別することができる。

【0060】本発明は、任意の主人公の任意の日時情報をメモリに記憶させ、該記憶した情報に対応するプログラムを実行するようにしてあり、これは、しおりをはさみ、そのしおりを読むことを意味するが、これによって、ユーザーは、進行上のポイントとなる部分にしおりをはさむことにより、そこから物語の進行をやり直すことができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るゲームシステムが動作するための装置構成の一例を示す説明図である。

【図2】同ゲームシステムを構成するプログラムの構成を示す説明図である。

【図3】主人公Aの物語を示すフローチャートである。

【図4】主人公Bの物語を示すフローチャートである。

【図5】主人公Cの物語を示すフローチャートである。

【図6】T I P画面を示す説明図である。

【図7】Z A P画面を示す説明図である。

【図8】分岐点における選択画面を示す説明図である。

【図9】任意の時点に移動する際の表示画面を示す斜視図である。

【図10】しおりの機能の選択画面を示す説明図である。

【図11】しおりの設定内容の表示画面を示す説明図である。

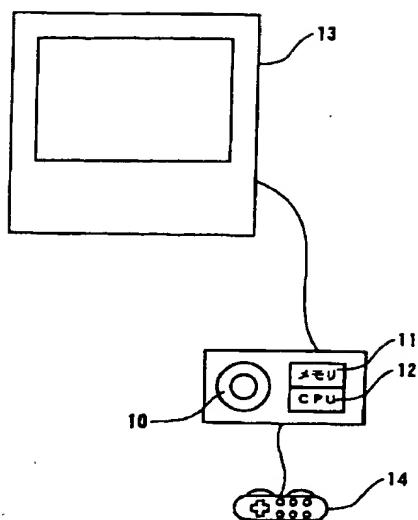
#### 【符号の説明】

1 0 ……記録媒体 1 1 ……メモリ 1 2 ……C P U

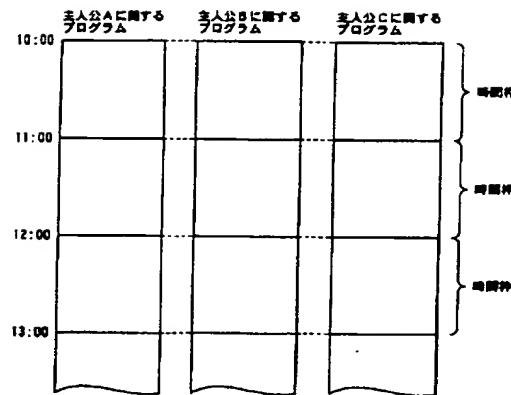
1 3 ……表示装置

1 4 ……操作装置

【図1】



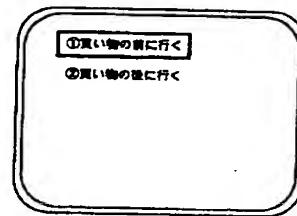
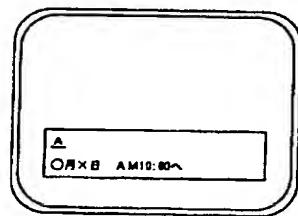
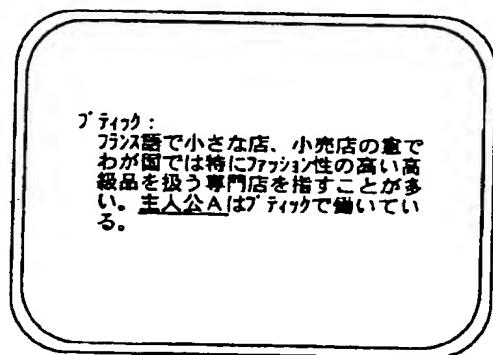
【図2】



【図7】

【図8】

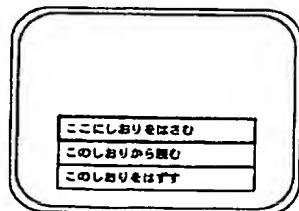
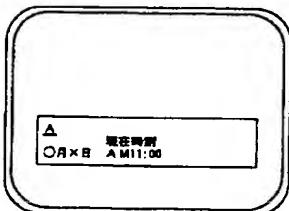
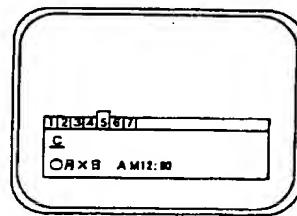
【図6】



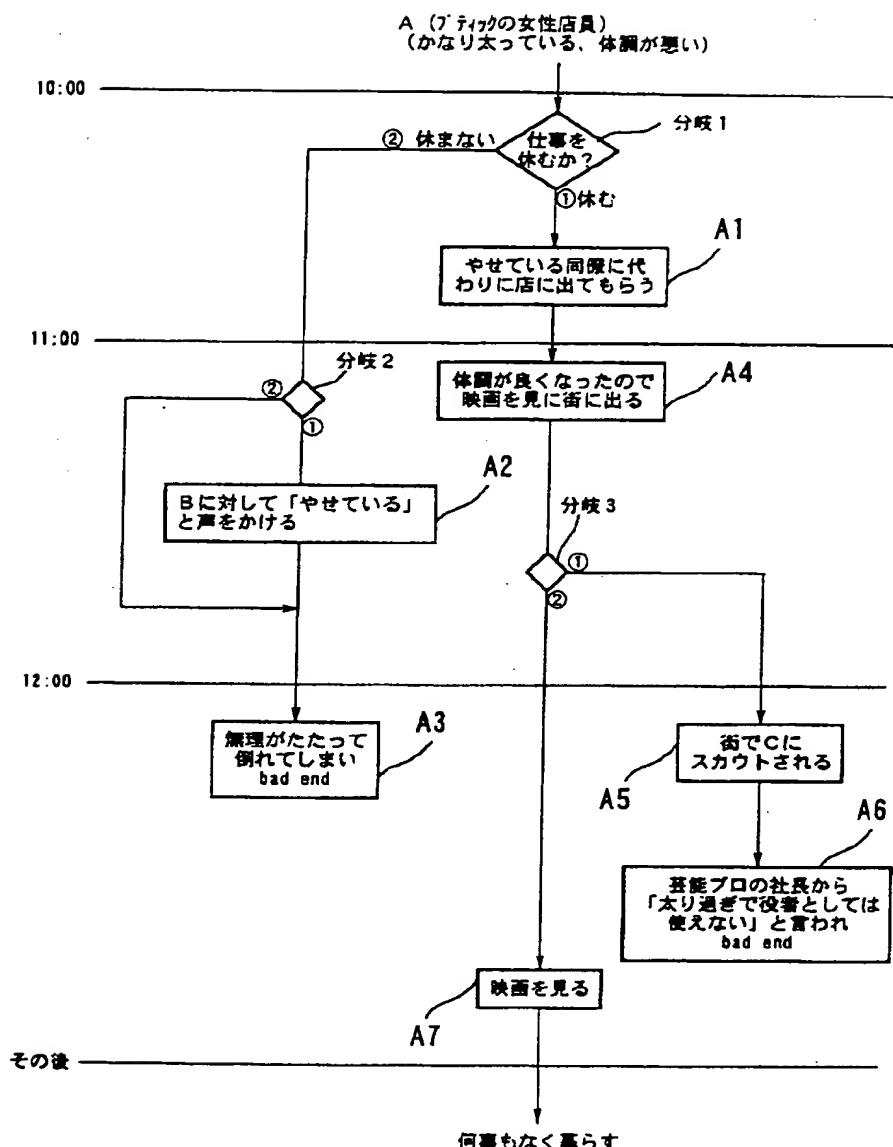
【図11】

【図9】

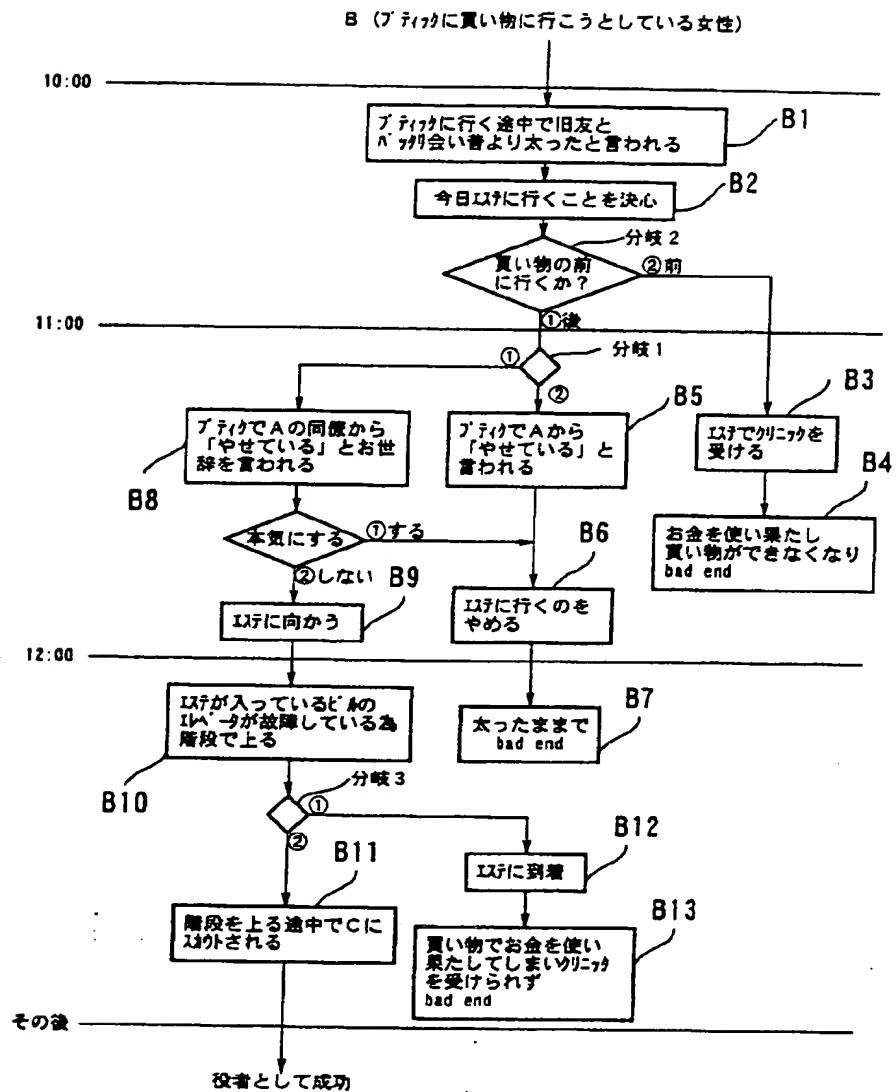
【図10】



【図3】



【図4】



〔図5〕

